Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

ПЛЕМЕНА ЗЕЛЁНОГО ДОЛА

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Автор: Микаэль Бергстром.
Редактор: Томас Хёренстам.
Соиздатель: Крис Бёрч.
Художник-иллюстратор и картограф: Рейне Розенберг.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Вёрстка: Дэн Алгстранд.
Перевод на английский язык: Мартин Дюнлинд.
Вычитка: Т. Р. Найт.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Корректорская работа: Мария «Марэн» Шемшуренко, Константин Смыков, Александр Ермаков.
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 28 мая 2019. Срок годности не ограничен.

Перевод и издание на русском языке© ООО «Студия 101», 2019.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.



ЗЕЛЁНЫЙ ДОЛ

В центре древнего разрушенного города на протяжении долгих лет медленно, но верно оседал под землю целый квартал. Процесс был настолько неспешным, что здания квартала практически не пострадали, но крыши уцелевших строений теперь едва видны над краем этой гигантской котловины.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Дно глубокой карстовой котловины покрыто сплошным ковром зелёной растительности, напоминающей девственные дождевые леса Древней эпохи. Вьющиеся побеги густо оплетают дома и упорно карабкаются вверх по отвесным стенам котловины.

На крышах и верхних этажах домов живёт племя *Верхолазов*. Это собиратели и торговцы, которые обменивают найденный в домах котловины ценный утиль на еду, припасы и снаряжение. Племя Верхолазов состоит из нескольких кланов, строго разделённых по территориальному признаку.

Верхолазы перемещаются между домами при помощи трапеций и верёвочных мостов. Для чужака, непривычного к такому способу передвижения, но не желающего спускаться вниз, на дно котловины, путешествие через Зелёный Дол может стать весьма непростым испытанием.

На дне котловины живёт племя *Овражников*. Они немного странноваты, но гостеприимны и живут в полной гармонии с природой. Верхолазы, однако, относятся к Овражникам крайне подозрительно и даже враждебно — жители верхних этажей утверждают, что этот миролюбивый народ, обитающий на дне, делает всё возможное, чтобы тот, кто спустился, остался внизу навсегда. Кое-кто даже утверждает, что у Овражников есть что-то вроде зова сирен, при помощи которого те заманивают к себе ничего не подозревающих путников, а затем превращают несчастных в своих безвольных рабов.

Персонажи игроков могут наткнуться на Зелёный Дол случайно, но лучше, если у них с самого начала появится какой-нибудь повод для визита. Возможно, они наткнутся на Овражников, сумевших выбраться в Зону, но при этом утративших связь с Порослью? Или, быть может, их приведут к котловине поиски какого-нибудь редкого артефакта, обнаруженного, по слухам, одним из кланов Верхолазов? Или поводом станет просьба изгнанника, жаждущего отомстить своим бывшим соплеменникам? Как бы то ни было, в котловине полно артефактов, еды, воды и патронов, которые можно найти или украсть, а также, конечно, междоусобиц и конфликтов, в которых можно поучаствовать.

ОБСТАНОВКА

Если персонажи без защитного снаряжения пробудут на дне котловины достаточно долго (по усмотрению ведущего), они обязательно заразятся летающими в воздухе спорами. На начальном этапе инфекция проявит себя в виде крохотных волдырей на спине и у основания шеи, медленно, но верно расползающихся дальше, по всему телу.

Если ничего не сделать, то через несколько недель волдыри вскроются и выпустят крохотные зелёные

побеги, увенчанные бутончиками мелких розоватых цветков. Побеги можно срезать, но они скоро отрастут вновь. Если срезанный побег прижечь, цветок погибнет, но его корень всё равно продолжит расти. Единственный способ избавиться от зелёной заразы окончательно — аккуратно выдернуть все побеги вместе с корнем (стоит заметить, что процедура это долгая и крайне болезненная).

Если дать инфекции развиваться дальше, заражённого начнут мучить кошмары, которые постепенно перерастут в приступы лунатизма: он будет ходить во сне и просыпаться в неожиданных для самого себя местах (в основном расположенных довольно высоко над землёй). На этом этапе инфекция начинает распространяться дальше — чем выше залезет тело носителя, тем дальше распространится выпущенное им облако спор. Корни цветков к этому моменту добираются до головного и спинного мозга носителя, и операция по их удалению становится делом крайне сложным и рискованным.

Если инфекцией заражается группа существ, они начинают видеть одни и те же сны и получают способность читать мысли других заражённых. Они могут даже начать мыслить как единое целое — не как отдельные существа, а как части одного большого организма (причём это касается не только разумных существ, но и животных, и даже других растений).

Поросль. Все растения, животные и Овражники Зелёного Дола воспринимают себя и друг друга как одно огромное живое существо. Тысячи, если не миллионы, крохотных побегов Поросли общаются и взаимодействуют друг с другом при помощи радиоволн, формируя единую нейросеть, фактически — один большой «беспроводной» мозг.

Споровая инфекция — единственный доступный Поросли способ распространения и расширения этой сети. Овражники полностью ассимилированы и давно не воспринимают себя как отдельных личностей. Все они часть Поросли, и мыслить без неё Овражники уже неспособны.

Сама Поросль, несомненно, обладает разумом в привычном понимании, просто разум этот слишком обширен и чужд, чтобы мутанты и другие существа с инди-



ЗЕЛЁНЫЙ ДОЛ



ОРАКУЛ КЛАНА ОХОРИ



ВЕРЁВОЧНЫЙ МОСТ



ОВРАЖНИК В ОЖИДАНИИ ИНСТРУКЦИЙ ОТ ПОРОСЛИ



видуальным сознанием могли надеяться найти с ним общий язык.

Оракулы Верхолазов научились узнавать, когда Поросль предпринимает очередную попытку выбраться за пределы Зелёного Дола. Когда это происходит, огромные облака спор поднимаются в восходящих воздушных потоках и наполняют радиоэфир характерным «эхом».

Однако все усилия Поросли до сих пор так и не увенчались успехом — стены Зелёного Дола оказались для неё границей, которую она так и не смогла пересечь. Даже ассимилированные существа, которых Поросль отправляла наверх, вскоре пропадали из эфира и бесследно терялись где-то там, среди незнакомых руин. В чём же проблема? Может, где-то в Древнем городе и правда есть что-то подавляющее сигналы Поросли? Может, эту проблему можно решить, просто распылив споры с большой высоты?

ОБИТАТЕЛИ

На верхних этажах самых высоких зданий Зелёного Дола живёт племя Верхолазов — мутантов, которые занимаются исследованием строений и сбором всевозможных интересных и полезных диковин: артефактов, консервированной еды, книг, которые никто не может прочесть, ключей от неизвестно что запирающих замков и т. п.

Племя это разделено на строго территориальные кланы, непрестанно враждующие за право «разработки» лучших руин. Сейчас крупнейшим и богатейшим кланом Верхолазов является клан Охори. Некоторые другие кланы считают, что Охори забрались слишком высоко, и планируют объединить усилия, чтобы немного сбить с них спесь. В каждом клане есть как минимум один оракул, который проводит большую часть времени, вслушиваясь в шум помех своих радиоприёмников. Для Верхолазов любой работающий радиоприёмник является священным — придётся немало потрудиться, чтобы уговорить их продать одно из этих ревностно оберегаемых устройств.

Оракулы вслушиваются в шипение пустого эфира в ожидании «эха» — характерного всплеска шумов и искажений. Услышав такой сигнал, оракул немедленно объявляет тревогу, а жители поспешно разбегаются по домам, запирают двери и окна и ждут, пока тревожный радиосигнал не утихнет.

Все Верхолазы — мутанты. Чаще всего среди них встречаются мутации «эмокинез», «мощные ноги» и «ускоренная реакция», но из этого правила есть и исключения. Например, почти все мутанты, объединившиеся в клан Ворр, обладают мутацией «огненное дыхание» и нередко нанимаются в охрану, сопровождая собирателей других кланов в особенно опасные экспедиции. Другие Верхолазы, например, клан Марак, пред-

почитают разнообразие способностей и даже принимают в клан чужаков.

Кана Охори. Суровая и твёрдая женщина, босс клана Охори. Крайне самоуверенна и любит, когда все признают её правоту. Если существует риск ошибиться, она предпочтёт перевести разговор на другую тему или незаметно переменить мнение, повернув всё так, будто она с самого начала была права. Немного хромает на правую ногу (последствия детской травмы). Кана желает видеть, как под её предводительством клан Охори благоденствует и процветает. Мечтает подготовить себе достойную смену и хочет, чтобы её друг детства и ближайший соратник, Петель Охори, серьёзнее относился к своему положению.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5.
Навыки: влияние 4, проницательность 3, лидерство 3, понимание 3, знание Зоны 2, драка 2.
Мутации: живой магнит, эмокинез.
Снаряжение: самодельный нож, 3d6 патронов, древний медальон (золотая медаль городского шахматного чемпионата 1987 года).

Петель Охори. Молодой мужчина с буйной копной чёрных как смоль волос. Он коренаст, но ловок и быстр. Славится на весь Зелёный Дол удалью и буйным нравом (который нередко становится источником проблем). Петелю нет дела до рассуждений Каны о судьбах клана, но это не мешает ему хранить ей безусловную верность. Несмотря на то, что у отважного воина среди Верхолазов масса обожателей и поклонниц, сам он не спешит отвечать кому-либо взаимностью.

Петель втайне мечтает отправиться на поиски счастья в дальние края. Мир за пределами Зелёного Дола манит его, и единственное, что останавливает Петеля, — это чувство долга перед соплеменниками. Он считает себя обязанным выяснить, что на самом деле происходит на дне котловины и, если понадобится, избавить Верхолазов от таящейся там опасности. Проблема в том, что Петель скорее исполнитель, нежели стратег, и без посторонней помощи его замысел вряд ли сдвинется с мёртвой точки.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 2, эмпатия 3.
Навыки: сила 4, скрытность 3, стрельба 3, драка 3, проворство 2.
Мутации: эмокинез.
Снаряжение: самодельный пистолет, d6 патронов, самодельный топор, верёвка, кошка.
Артефакты: комикс (см. стр. 198XX книги «Мутанты. Точка отсчёта»).

Фрида Охори. Коренастая, крепко сбитая блондинка, облачённая в немного выцветший, но отлично сохранившийся камуфляжный комбинезон. Она может показаться слегка высокомерной, но её высокомерие имеет под собой некоторые основания — Фрида очень умна, организованна, а также обладает умением видеть и, главное, исправлять изъяны в работе больших и сложных систем.

Фрида крайне амбициозна и считает, что справится с обязанностями главы клана Охори значительно лучше Каны. У Фриды масса замыслов и инновационных идей, но для того, чтобы воплотить их в жизнь, ей нужно заручиться поддержкой клана, и самый очевидный для неё путь к вершинам власти лежит через союз с Петелем. А Кана... Жизнь в котловине сурова, и Кана рано или поздно может стать жертвой какого-нибудь трагического несчастного случая...

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 3.
Навыки: наблюдательность 4, понимание 3, проницательность 3, влияние 3, стрельба 2, проворство 2.
Мутации: кукловод, пожиратель Гнили.
Снаряжение: самодельный пистолет, 2d6 патронов.
Артефакты: изолирующий костюм (см. стр. 198XX книги «Мутанты. Точка отсчёта»).

Сара Марак. Эта молодая женщина железной рукой правит кланом Марак. С момента основания клана она делает ставку на строгую дисциплину — следуя установленному распорядку дня, каждый член клана посвящает массу времени совместным тренировкам и всесторонней самоподготовке. Марак — едва ли не единственный клан Верхолазов, который активно принимает в свои ряды чужаков. При этом клан Марак процветает, и даже несогласные с политикой Сары мутанты не могут не признавать, что у такой организации есть несомненные преимущества.

Сара стремится распространить влияние клана Марак на всю Зону, и у неё есть чёткий план достижения этой цели. Как босс она выступает за сплочённость и чёткую социальную иерархию — если ты не с ней, значит, ты против неё.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.
Навыки: драка 4, сила 3, влияние 3, проницательность 2.
Мутации: кукловод, пожиратель Гнили.
Снаряжение: мачете, мотоциклетная цепь, шипованные армейские ботинки (эквивалент кастета).

Овражники. На дне котловины, на нижних этажах зданий и у их подножия обитает племя Овражников. Выглядят они как обычные мутанты за исключением одной маленькой детали — густой травянистой поросли на шее и на спине. Овражники открыты, гостеприим-

ны и делают всё возможное, чтобы гости оставались у них подольше. Более того, если гости твёрдо решат уйти, Овражники могут применить силу, чтобы заставить их остаться.

Как бы то ни было, на первый взгляд они покажутся мирным и безобидным народом, живущим в гармонии с мутировавшими животными и обильной растительностью, давно сломавшей асфальт и затянувшей все доступные поверхности. У Овражников есть копья, но они, похоже, никогда не используют их для охоты. Кроме того, ни у кого из них нет постоянного жилища — Овражники бродят повсюду и обычно ложатся спать прямо там, где им придёт охота отдохнуть.

Земля на дне Зелёного Дола необычайно плодородна, а устойчивый микроклимат позволяет растениям цвести и плодоносить круглый год. Жаркий воздух дна густо напитан влагой, спорами, пыльцой и приторно-сладкими ароматами цветущих растений.



СОБЫТИЯ

Овражников и Поросль можно использовать, чтобы вволю попугать персонажей игроков. Создай подходящую атмосферу, показав, какой ужас охватывает Верхолазов, когда раздаётся тревожный клич оракула, услышавшего «эхо» Поросли в статике пустого радиоэфира.

- Со дна котловины выбирается мутантка без следов заражения Порослью. Кто она, как попала на дно и сколько времени провела там, внизу?
- Зерлина Ворр — прославленная воительница. Сопровождая экспедицию клана Охори, она проваливается сквозь обветшавшие перекрытия и пропадает без вести. Кто-то должен отправиться на поиски, ведь если ничего не предпринять, Кане Охори предстоит непростой разговор с боссом клана Ворр...
- Котловину озаряет мерцание таинственных пляшущих огоньков. Огоньки движутся хаотично, так что непонятно, исходит их сияние со дна или откуда-то с придонных этажей. Что это за огоньки? Сигнал попавшего в беду Верхолаза? Попытка Поросли вступить в контакт? Ловушка?
- Один из оракулов клана Марак впал в транс и принялся вещать на неизвестных языках. Неужели Поросль научилась вторгаться в разум мутантов при помощи гипнотических узоров, вплетённых в белый шум радиоволн? Как это остановить? И, если уж на то пошло, что же именно Поросль пытается сказать?
- Воинственные и агрессивные мутанты из кланов Ворр, Охори и Марак решают, что пришло время разобраться с Порослью раз и навсегда. Естественно, есть и те, кто выступает против этой затеи, но вояки настроены решительно. Есть ли у них шансы преуспеть? И если нет, что в ответ предпримет Поросль? И что в этой ситуации будут делать персонажи игроков?
- Овражники целыми толпами карабкаются наверх по отвесным стенам котловины. Такого не случалось прежде. Что произошло? Живущие на дне мутанты внезапно освободились от воздействия Поросли? Или это всего лишь её очередная уловка?
- Персонажи игроков исследуют руины где-то неподалёку от Зелёного Дола и внезапно слышат «эхо», звуки которого заставили бы бить тревогу любого оракула Верхолазов. Где-то рядом находится работающее радио? Или где-то рядом Поросль? Ей что, удалось выбраться из котловины? Или это существо не единственное в своём роде?

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ: **ЗЕЛЁНЫЙ ДОЛ**



Исканьям нет конца —
Закончив путь,
Вернись к его началу
И новый путь узришь.

Т. С. Элиот, Четыре квартета